

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada hakikatnya mempelajari sebuah bahasa merupakan kegiatan yang didasari oleh rasa ingin tahu tentang karakter, budaya dan pengetahuan umum lainnya. Bahasa asing merupakan salah satu hal yang diperlukan untuk menunjang komunikasi dan interaksi secara global. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran bahasa asing kini menjadi salah satu bagian dari kurikulum. Salah satu bahasa asing yang dipelajari selain bahasa Inggris yaitu bahasa Jerman. Bahasa Jerman merupakan bahasa asing yang mulai diterapkan pada tingkatan sekolah tertentu, yaitu pada Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam mempelajari bahasa Jerman terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai yaitu, menyimak (*Hören*), berbicara (*Sprechen*), membaca (*Lesen*) dan menulis (*Schreiben*). Selain itu, untuk menguasai keempat keterampilan tersebut diperlukan penguasaan kosakata (*Wortschatz*) yang baik. Penguasaan kosakata yang baik dapat menentukan tingkat keberhasilan dalam mempelajari keempat keterampilan berbahasa tersebut. Semakin banyak seseorang menguasai kosakata maka semakin baik pula dalam berbahasa.

Kosakata dalam bahasa Jerman terdiri dari sepuluh kelas kata, di antaranya meliputi nomina, verba dan adjektiva. Adapun nomina dalam bahasa Jerman memiliki karakteristik yang berbeda dengan kelas kata yang lain, yaitu memiliki kata sandang atau lebih dikenal dengan *Artikel*. Selain nomina, verba dalam bahasa Jerman memiliki peranan penting dalam suatu kalimat. Verba merupakan inti dari sebuah kalimat. Posisi verba dapat menentukan jenis kalimat itu sendiri, misalnya sebagai *Hauptsatz* dan *Nebensatz*, sehingga dapat dikatakan bahwa verba merupakan bagian terpenting dalam suatu kalimat.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Pasundan 1 Bandung terlihat adanya kendala yang dihadapi siswa ketika mempelajari kosakata. Kendala yang dihadapi siswa yaitu kesulitan dalam menghafal kosakata. Luasnya cakupan kosakata yang harus dihapalkan dan sedikitnya waktu pembelajaran membuat siswa tidak mudah untuk

mengingat dan menghapalkan kosakata, contohnya verba dalam bentuk *Präsens*, *Präteritum* dan *Partizip II* serta arti dari verba itu sendiri. Faktor-faktor lain yang diduga menyebabkan siswa kesulitan dalam menghapalkan kosakata adalah siswa hanya menghafal verba dan arti verba itu sendiri tanpa berlatih untuk membuat contoh kalimatnya. Di samping itu tidak ada pembelajaran khusus untuk mempelajari kosakata, dikarenakan alokasi waktu pelajaran bahasa Jerman rata-rata 2 jam per minggu, sehingga siswa belajar kosakata hanya terpusat pada materi yang terdapat pada buku.

Salah satu teknik yang diduga dapat digunakan dalam mempelajari dan melatih kosakata adalah permainan *Hot Seat*. Permainan *Hot Seat* dikenal juga dengan istilah permainan tabu. Permainan *Hot Seat* (tabu) merupakan suatu permainan menebak kata. Kata yang akan ditebak tidak boleh diucapkan secara langsung kata tersebut, namun siswa memberikan petunjuk untuk menjawab kosakata. Petunjuk yang dapat digunakan seperti melalui gerakan tubuh, menyebutkan sinonim atau antonim kata tersebut atau petunjuk lainnya. Permainan ini lebih menekankan pada keaktifan siswa, sehingga siswa tidak hanya berdiam diri duduk di kursi, namun bergerak aktif. Melalui permainan *Hot Seat* ini, siswa dilatih untuk bekerja sama dan lebih aktif, sehingga pembelajaran kosakata akan terasa mudah dan menyenangkan. Penggunaan permainan ini tidak sulit dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jerman.

Berdasarkan permasalahan dan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai efektivitas teknik permainan *Hot Seat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan teknik permainan *Hot Seat*?
2. Bagaimana tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan teknik permainan *Hot Seat*?

3. Apakah teknik permainan *Hot Seat* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan teknik permainan *Hot Seat*.
2. Tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan teknik permainan *Hot Seat*.
3. Efektivitas teknik permainan *Hot Seat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoretis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pembelajaran kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Hot Seat*. Selain itu, penelitian ini diharapkan pula dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain yang akan mengkaji lebih dalam pembelajaran kosakata khususnya mengenai teknik permainan *Hot Seat*.

Adapun secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa maupun pengajar. Siswa mendapat pengalaman baru dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik permainan *Hot Seat* ini, sehingga diharapkan siswa dapat termotivasi untuk belajar lebih aktif. Melalui penelitian ini diharapkan pula wawasan guru terhadap perkembangan dan pengajaran bahasa Jerman, yaitu mengenai teknik permainan dalam pembelajaran kosakata dapat bertambah.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I (Pendahuluan)

Dalam bab ini dipaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II (Landasan Teoretis)

Dalam bab ini dipaparkan tentang teori-teori yang berkenaan dengan masalah yang akan diteliti yaitu membahas tentang efektivitas teknik permainan *Hot Seat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, serta terdapat kerangka penelitian dan hipotesis penelitian.

3. BAB III (Metode Penelitian)

Dalam bab ini dipaparkan tentang desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Quasi Experiment* dengan desain *One Group Pretest Posttest*.

4. BAB IV (Temuan dan Pembahasan)

Dalam bab ini dijelaskan tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian.

5. BAB V (Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi)

Dalam bab ini dijelaskan tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan temuan penelitian secara terperinci.